Curso de dibujo MANGA

05

NARRATIVA

- El villano
- Qué es la narrativa

TÉCNICA

- Teoría del color
- Cinéticas curvas

DIBUJO

- Cabeza y perspectiva
- Partes de la cabeza
- Los ojos

CULTURA

- Gakkuen
- Satoshi Urushihara

SALVAT

EL VILLANO

IMPRESCINDIBLE PARA LA HISTORIA

Tanto si tu manga habla de tremendos combates, aventura y desastres naturales, como si es romántico o habla de la vida cotidiana, los héroes deberán superar toda clase de dificultades a lo largo de la historia para que ésta avance. El rival a vencer será en un factor de peso en la historia.

El adversario, el rival o el mal personificado suelen ser componente esencial de cualquier clase de historia. Por tanto, es importante dedicar a esta clase de personaje al menos la misma atención que pondrás en tus héroes.

Sin duda puedes imaginar alguna historia con rivales poco convencionales:

- Por ejemplo, si es una historia de escaladores, su "rival" será la montaña.

- Si es la historia de unos cocineros cuyo objetivo es ser el número uno, ninguno de los dos será "malo". Lo mismo vale para una comedia romántica: nadie va a ser "peor" sólo porque le guste la misma chica que al protagonista. Más bien, demuestra su buen gusto.

Pero en las historias de aventura y acción, lo normal es que ese rival adquiera forma humana y sea, realmente, "malo". En cuyo caso, al menos debes preocuparte de los dos aspectos esenciales:

- Su aspecto físico.
- Su personalidad y comportamiento.

Y además, de su "justificación". Aunque sea tan fácil cómo "quiere poder" o "es un monstruo y es su naturaleza", alguna razón de ser debe tener.

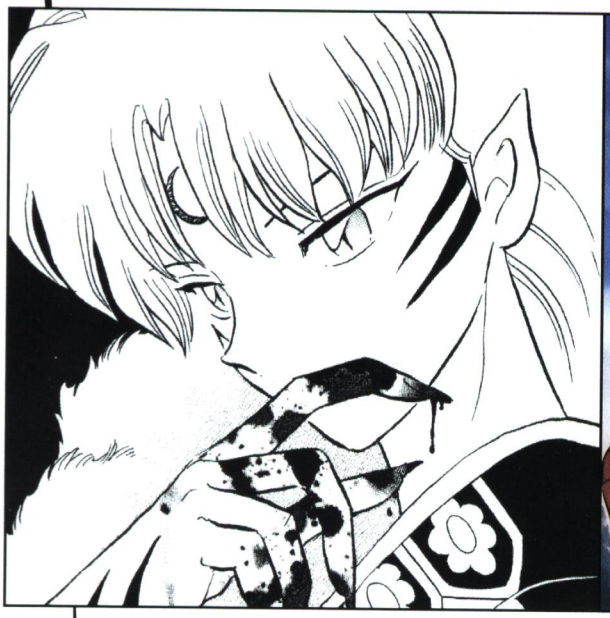
EL MAL TRIUNFA

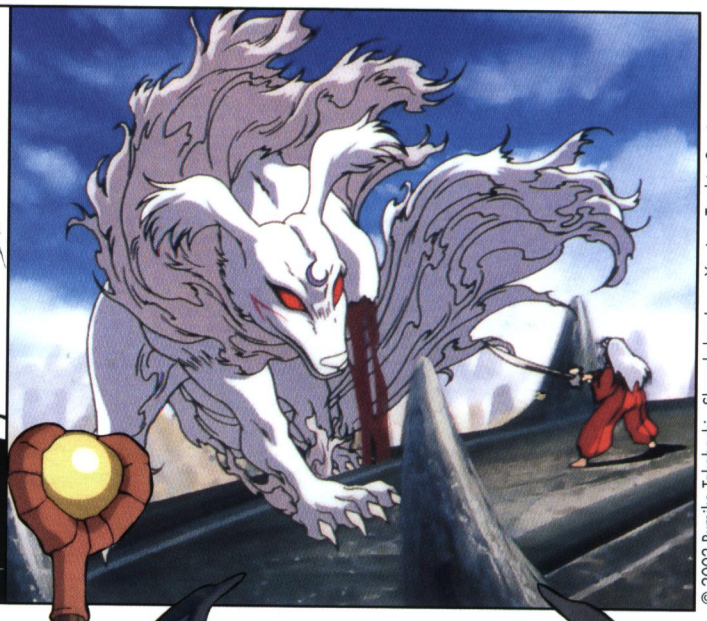
¿Qué decir de este personaje? Aunque su aspecto sea claramente vampírico, eso no lo situaría automáticamente en el Lado Oscuro –últimamente, vampiros hay de muchas clases–, pero hay algo en su actitud arrogante, en su aspecto deliberadamente mostruoso, que hará que lo identifiquemos como el villano... a no ser que la historia tenga sorpresas inesperadas.

1

¿RIVAL, MONSTRUO O MALVADO?

Es fácil dividir a los personajes negativos en tres grupos principales: los rivales, que no son necesariamente negativos, los monstruos, en cuya naturaleza está llevar a cabo actos negativos, y los malvados, que escogen sus propios actos. Sin embargo, hay muchas posibles versiones. Por ejemplo, en *X*, de Clamp, Kamui y Fuma son rivales porque están destinados a serlo, pero sólo Fuma escoge voluntariamente seguir ese camino.





© 2002 Rumiko Takahashi · Shogakukan Inc. · Yomiuro Terebi · Sunrise

• Como sucede en otras series, Inu Yasha tiene la costumbre de transformar a sus antiguos rivales en enemigos. Éste no es el caso del elegante Setsujyoumaru, cuya identidad monstruosa revela su verdarera naturaleza en la película basada en el popular manga de Rumiko Takahashi.

Meitantei Conan © Gosho Aoyama · Shogakukan Inc · Yomiuro Terebi · TMS

• El aspecto de villano más tradicional lo cumple muy bien Gin, uno de los "hombres de negro"responsables de la regresión a la infancia del detective Shinichi Kudo, protagonista de *Detective Conan*.

© 2001 Akiyoshi Hongo · Toei Animation Co.

• El nombre de este ser es Skullsatanmo" y, a pesar de que la mayoría de monstruos de *Digimon* son "neutrales", está claro que éste es un personaje negativo.

¿QUÉ ES LA NARRATIVA?

CÓMO FUNCIONA UN MANGA

Si pretendieras componer un poema, tendrías que saber muchas cosas antes de escribir un solo verso, sobre rima, sílabas y todos los detalles que componen el lenguaje propio de la poesía. Si lo que pretendes es dibujar un manga, es el lenguaje del manga el que debes conocer.

Las unidades básicas de la narrativa son dos, la viñeta y la página, mientras que los elementos de la narrativa son todo lo que aparece en estos dos soportes, desde los bocadillos hasta las onomatopeyas, desde los diálogos a los iconos gráficos. Pero incluso sin ir más lejos de la viñeta, el lector debe interpretar muchos mensajes ocultos en la imagen y en el texto; sólo podrá hacerlo si está familiarizado con el lenguaje de la historieta.

YUKA Y YOSHI EN: ¡MIRÓN! (Versión 1)

¡Interpreta esta historia sin leer ninguno de los textos! ¿Qué tal?

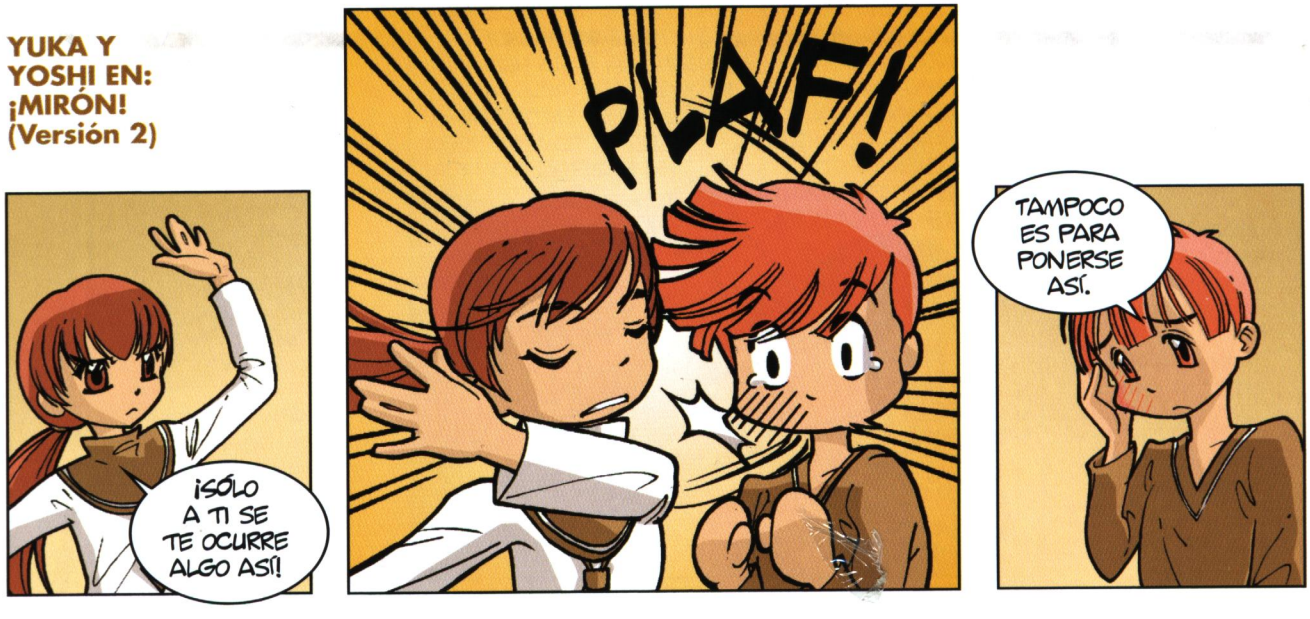
¡Sorpresa! Aunque no hemos visto la acción principal, sabemos muy bien qué ha pasado en la historia.

- Yuka levanta la mano con actitud agresiva.

Esta escena sucede aquí, y aunque el lector no la vea, se la imagina.

- Yoshi se duele con cara de tristeza.

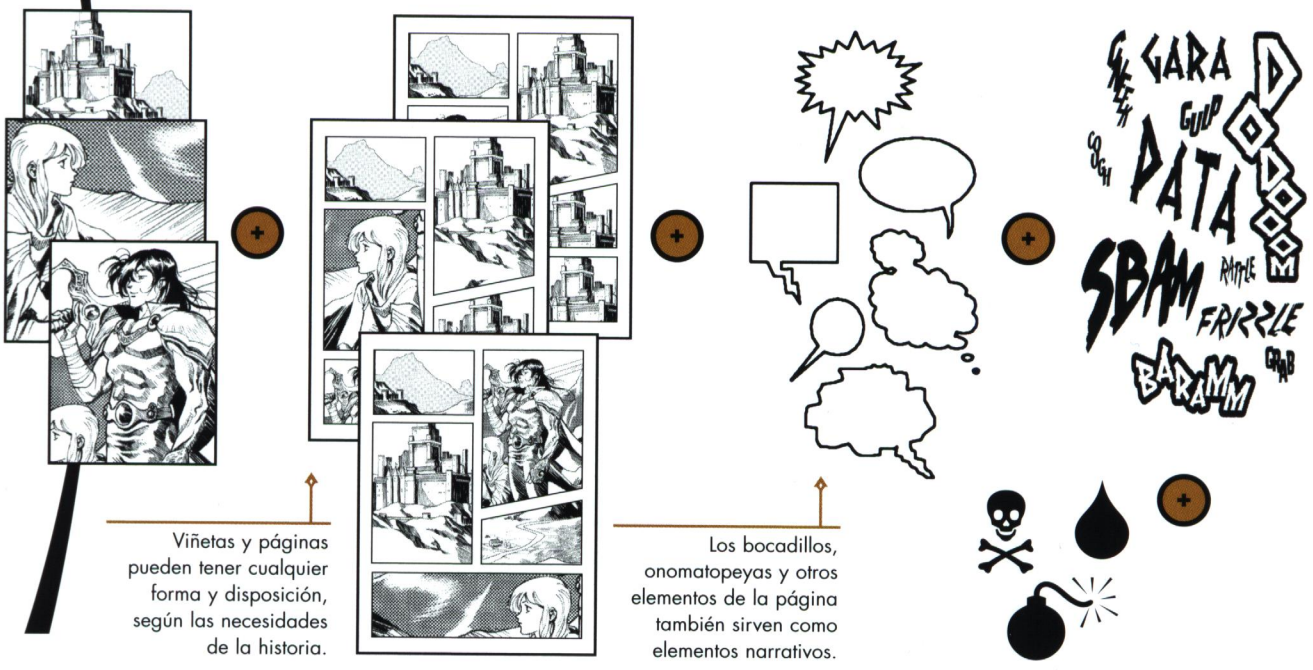
YUKA Y YOSHI EN: ¡MIRÓN! (Versión 2)



Lo que interesa recordar de esta demostración es que las dos versiones son igual de válidas para el lector, ya que es un "participante activo" de la historia. La viñeta central sólo aparecerá si al autor le interesa. Además, es fácil imaginar la misma escena en 10 viñetas, con la mano de Yuka acercándose como un misil, un montón de planos de explicaciones, discusión, etc. Esta versión también sería correcta: la narrativa es correcta, la escena se entiende.

UNIDADES Y ELEMENTOS

Si las viñetas, que se agrupan en páginas, son las unidades básicos de la narrativa, ésta se completa con una serie de elementos que siempre van a estar presentes y que siempre van a ser reconocibles y a aportar información al lector. Estos elementos auxiliares son los bocadillos (con sus diálogos) y los iconos gráficos que significan algo para el lector. Todo lo que aparece en la página forma parte de la narrativa.



Viñetas y páginas pueden tener cualquier forma y disposición, según las necesidades de la historia.

Los bocadillos, onomatopeyas y otros elementos de la página también sirven como elementos narrativos.

LA PEOR VIÑETA DEL MUNDO

Todos los componentes de la narrativa pretenden "explicar" algo; por eso el manga es un lenguaje propio. Pero cuando no se dominan las convenciones de ese lenguaje, se corre el riesgo de que lo que sucede sea incomprensible para el lector (o peor, aburrido, o peor, irritante). Basta con que algún elemento no siga las reglas para que quede claro que algo va mal; basta con dos para que no se entienda nada.

Este personaje tenía mucho que decir... ¿o no? El bocadillo se ha "comido" el fondo, sin aportar nada a cambio.

Los dos personajes no tienen ni la misma perspectiva ni la misma escala. Parecen salidos de dimensiones diferentes.

Esta onomatopeya es innecesaria, exagerada y no aporta nada a la escena.

Los diálogos son demasiado largos, muy repetitivos, y no consiguen explicar bien la situación.

El bocadillo tapa al personaje. Además, lo hace de la peor manera posible: al cubrir los ojos, la cara pierde toda la expresión.

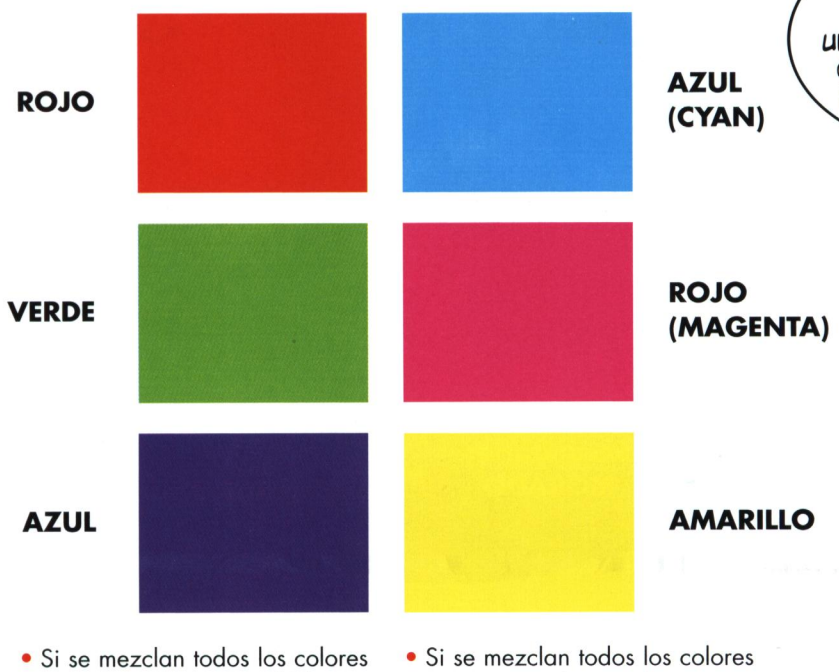
¿Qué es este objeto? Esperemos que no fuera significativo, pero si lo es, ¿qué hace ahí?, y si no... ¿¡qué hace ahí!?

TEORÍA DEL COLOR

LAS BASES DE LOS COLORES PRIMARIOS

Sobre el color hay mucho que explicar, pero lo mejor es dominar por lo menos los principios básicos sobre qué es el color, cuáles son los colores primarios y qué se puede hacer con ellos para obtener el mejor resultado posible, no importa de qué medio dispongamos.

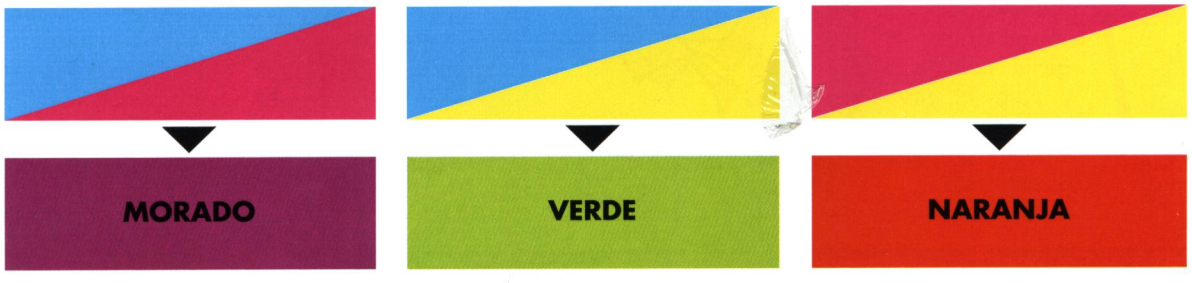
Lo primero que hay que saber es que no es lo mismo el color de los objetos que vemos a nuestro alrededor, que es el resultado de iluminarlos con una fuente de luz, que el color que vamos a obtener en nuestro originales, que se obtiene aplicando sobre el papel diferentes pigmentos. Por eso distinguimos entre colores primarios luz y colores primarios pigmento. Y está claro que los que interesan al artista son los segundos.



- Si se mezclan todos los colores luz, se obtiene el blanco.
- Si se mezclan todos los colores pigmento, se obtiene el negro.

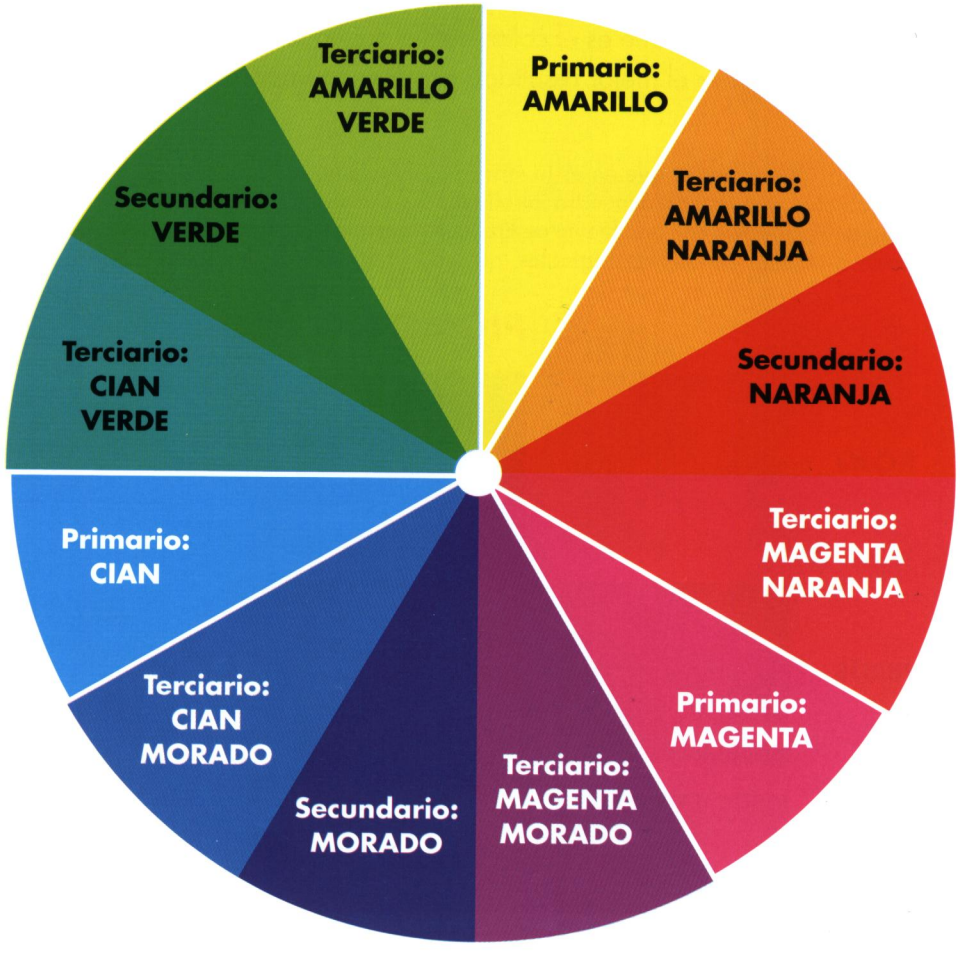
1 COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS

Un color primario es el que no se puede obtener con ninguna mezcla de otros colores. Esos colores pigmento primarios, el cian, el magenta y el amarillo, sólo pueden obtenerse si usas un pigmento (un lápiz, por ejemplo), que sea de ese color. Ahora bien, esos tres pigmentos sí se pueden mezclar entre sí, y lo que obtenemos son colores "secundarios", que también son tres: el morado, el verde y el naranja.



2 LA RUEDA DEL COLOR

El proceso de mezclas continúa: mezclando los colores secundarios se obtienen los terciarios. Para entonces, la rueda del color ya ha crecido mucho y tenemos 12 tonos básicos con los que trabajar. Está claro que podríamos seguir complicando el esquema hasta llegar a todos los colores del espectro (¡son infinitos!), pero lo que importa es recordar el esquema básico de colores primarios, secundarios y terciarios.



3 ARMONÍA DE COLOR

Los colores que están uno al lado de otro en esta rueda son análogos, armónicos o engamados. Saber qué colores forman una gama (por ejemplo, magenta, magenta naranja y naranja) sirve para, por ejemplo, conseguir una ilustración entonada.

4 CONTRASTE DE COLOR

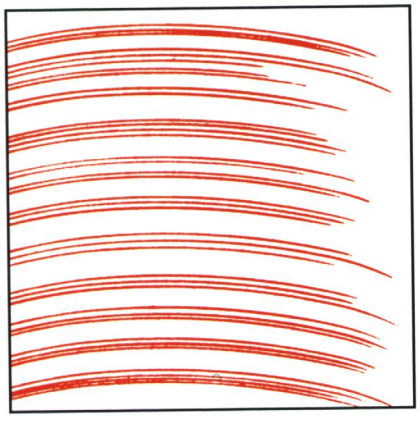
Colores que están extremos opuestos de esta rueda son complementarios o contrastados, como el amarillo y el morado, o el cian y el naranja. Saber qué colores contrastan entre sí sirve para, por ejemplo, destacar planos o elementos sobre un fondo de otro color.

CINÉTICAS CURVAS

MOVIMIENTO VERTIGINOSO

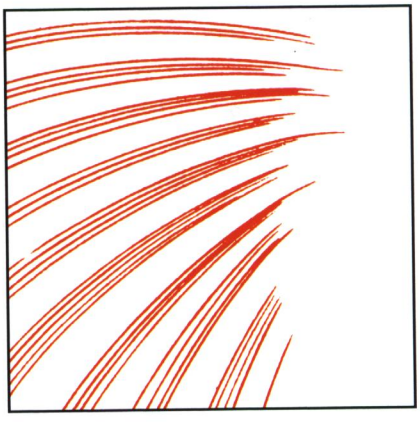
Mientras que para realizar lineas cinéticas rectas sólo hace falta una regla, un rotulador técnico y un poco de paciencia, para trazar las cinéticas curvas hace falta un utensilio especial, una regla de curvas, que nos da toda clase de posibilidades nuevas.

Siempre que hablamos de líneas cinéticas, tenemos que recordar que todas tienen dos usos básicos: representar el movimiento y ser recurso de énfasis, no importa su forma (rellenar fondos no es una opción). Dentro de las cinéticas curvas distinguimos tres clases: las paralelas, las convergentes y las de estrella. La versatilidad de la regla de curvas permite hacerlas todas, desde pequeños giros a amplias líneas sin cambiar de herramienta, siguiendo unos sencillos pasos.



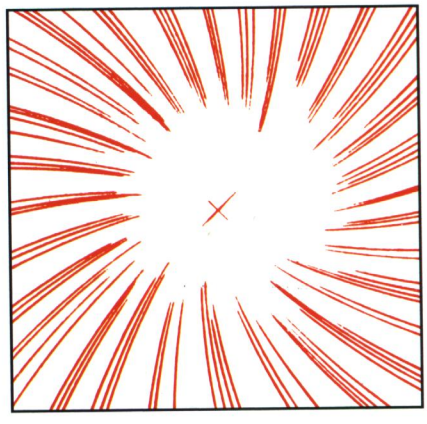
• Las paralelas. Son aquéllas que no parten de ningún punto común y que no convergen en ningún punto de fuga. Ten en cuenta que:

1. Es conveniente hacer unas pequeñas marcas (que podamos borrar) en la regla de curvas para así usar siempre el mismo tramo y que no queden torcidas.
2. La densidad y dirección dependen del efecto que se quiera lograr: normalmente, no es bueno abusar.



• Las que convergen en un punto de fuga imaginario. Son líneas que nacen en puntos dispares y da la sensación de que convergen en un punto de fuga que nunca está dentro de la viñeta. Ten en cuenta que:

1. En realidad, este punto de fuga no existe, ya que las líneas se trazan a ojo.
2. Sólo si has de llenar grandes superficies conviene usar un punto concreto para la fuga, para evitar perderse.



• Las de estrella. En este caso sí que haremos uso del punto de fuga, que situaremos donde nos interese. Ten en cuenta que:

1. Las estrellas siempre son mucho más difíciles de hacer que las líneas paralelas o las convergentes.
2. La sensación de movimiento es muy acusada, por lo que quizá una estrella recta sea más adecuada para usar si se trata de dar énfasis.

MATERIAL La regla de curvas

Las reglas de curvas son el único elemento de la página que no se entinta. Se dibujan directamente sobre el original, con un rotulador técnico, cuyo grosor puede variar según el efecto que se quiera conseguir.
Para conseguir trazar las líneas cinéticas curvas, necesitas una regla de curvas. Normalmente, pueden comprarse con poco dinero juegos de tres modelos diferentes de reglas de curvas, con longitudes y curvaturas variables, que resultan ideales para esta clase de trabajos. Lo mejor es probar primero en papel aparte qué efecto se consigue usando una determinada curva, y entonces trasladar ese resultado al original.

LÁMINA Nº 009

DURACIÓN 25 MINUTOS

DIFICULTAD BÁSICA

MATERIALES ROTULADOR, REGLA DE CURVAS

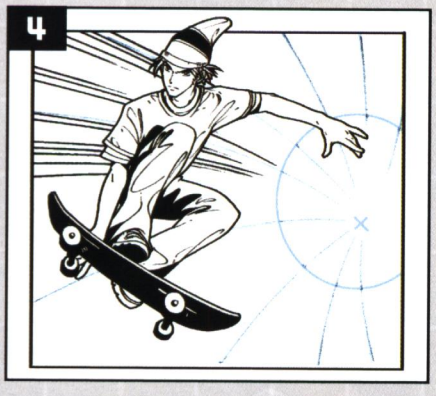
CINÉTICAS CURVAS

Esta práctica es sencilla si sigues paso a paso las instrucciones, pero si quieres, puedes complicarla bastante y aprovechar para practicar toda clase de cinéticas. Simplemente, antes de trazar la primera línea, fotocopia la lámina para poder probar otras versiones.

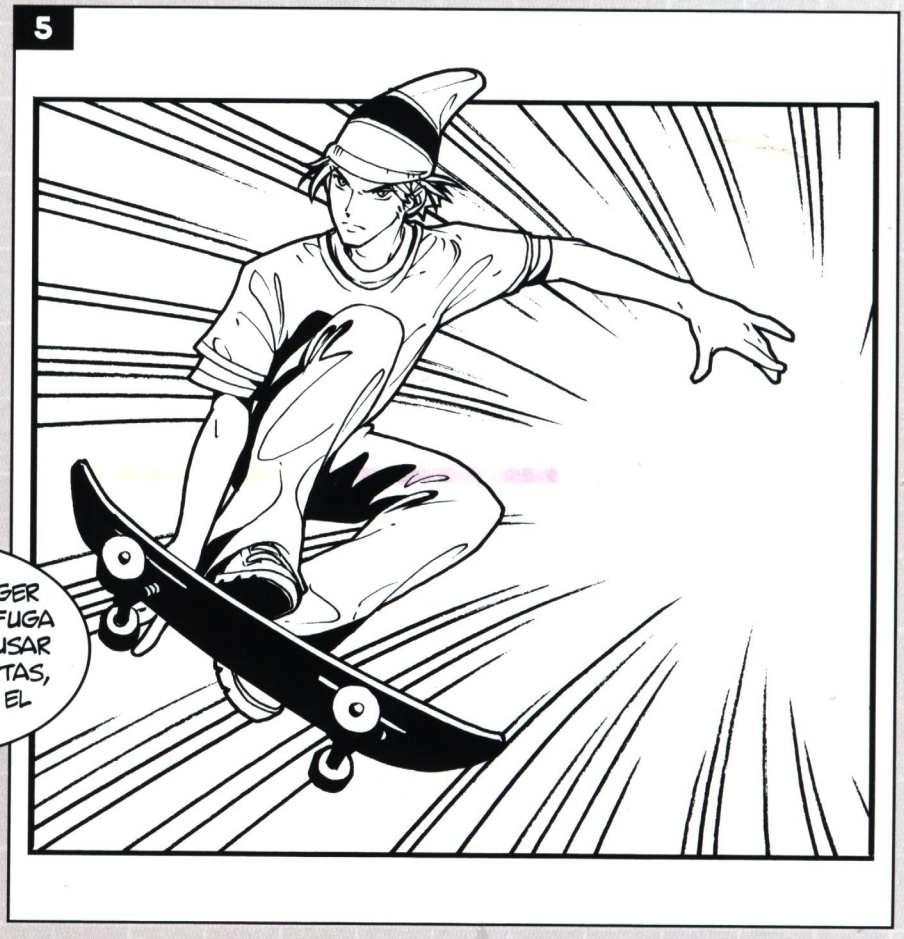
Estudiar la imagen.
Las líneas cinéticas no se entintan, así que conviene estudiar la imagen y buscar cuál es la dirección de movimiento.

El punto de origen.
En este caso, escogemos un lugar que visualmente está "detrás" del skater para empezar las líneas.

Reserva.
Trazamos unas pocas líneas en lápiz, y también un círculo donde no queremos que haya líneas.



Más líneas.
¡Cogemos el rotulador! La técnica es la misma que para las cinéticas rectas, pero apoyando la regla siempre en el punto de origen.



Acabados.
Conviene que dejemos de añadir líneas cuando ya esté claro que hay bastantes; con líneas de más, eso será lo único que veamos en la ilustración. Si nos "pasamos", borraremos con gouache blanco.

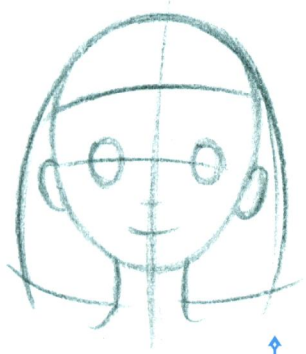
CABEZA Y PERSPECTIVA

VARIACIONES BÁSICAS

No hay que pensar que la perspectiva sea un tema complicado, que requiere saber geometría. En temas sencillos, como dibujar la cabeza, la perspectiva es un problema muy fácil de solventar, ya que basta con alterar ligeramente la estructura básica de la cabeza frontal.

Se trata de preguntarte, en cualquier momento, qué estás viendo. Si estás sentado en una silla y miras a alguien que esté de pie a tu lado, lo estás mirando en "contrapicado" (es decir, desde abajo). Si estás de pie y miras a alguien que esté sentado, lo estás mirando en "picado" (desde arriba). Para conseguir estas vistas en la cabeza, basta con cambiar la posición de los ejes del rostro, en la dirección que queramos.

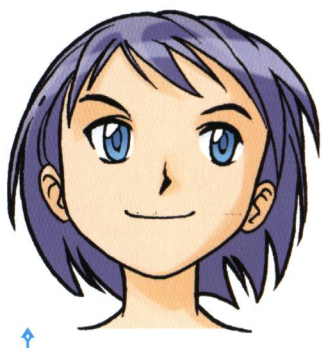
FRONTAL NORMAL



En este frontal normal, los dos ejes son rectos y se cruzan en el centro del óvalo de la cara.

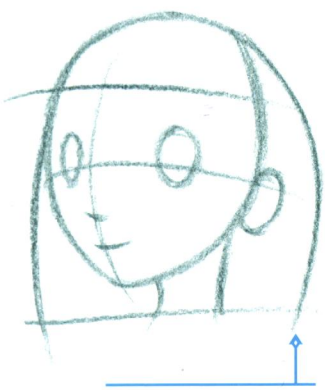
FRONTAL CONTRAPICADO

El eje horizontal, que es recto en el plano frontal, se curva hacia arriba. Por eso, los ojos quedan por encima de las orejas



Cuando resolvemos la cara, vemos que no es un contrapicado muy exagerado.

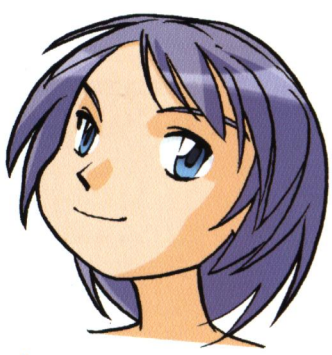
3/4 NORMAL



En el 3/4, los dos ejes son rectos y se cruzan en línea recta, con el eje vertical dividiendo la cara en mitades irregulares.

3/4 CONTRAPICADO

El eje horizontal se curva siguiendo la línea de la cabeza. Los ojos ya no son simétricos respecto al eje central.



El ojo derecho es más estrecho, ya que la perspectiva lo deforma. La mandíbula gana importancia.

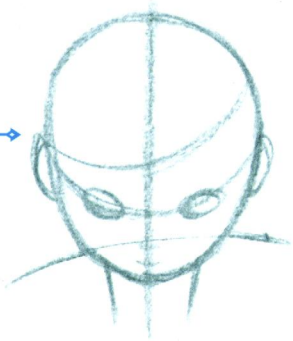
1

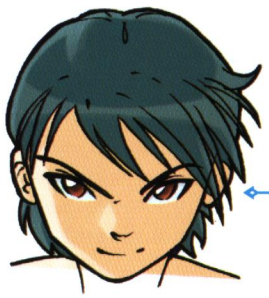
PERSPECTIVA PICADA

El mismo problema pero diferente solución tiene la perspectiva picada, en la que vemos el objeto, la cabeza en este caso, desde arriba. Si con el contrapicado vemos mucho más la mandíbula y la cara, con la perspectiva picada veremos mejor el cabello, lo que da un efecto muy diferente. Las dos posiciones básicas a resolver son las mismas que en el caso anterior: el 3/4 y el frontal.

FRONTAL PICADO

El eje horizontal del rostro se mueve hacia abajo y se curva siguiendo la forma de la cabeza. ¡Las orejas quedan ahora por encima de los ojos.

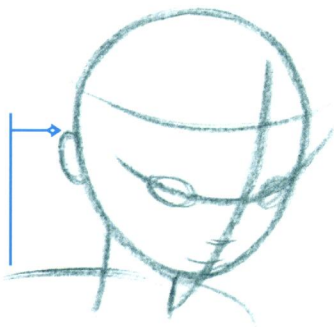




La barbilla pierde la importancia, y queda muy pequeña. Los iris hacia arriba le dan al personaje una mirada intensa.

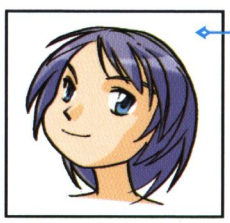
3/4 PICADO

Los ejes horizontal y vertical se han movido y, de nuevo, la curva del eje horizontal ayuda a situar con exactitud las orejas.



RECUERDA

Estamos tratando la cabeza humana como si fuera un balón, pero en realidad, sólo le damos dos movimientos: la perspectiva con la que la miramos y la rotación de esa perspectiva.

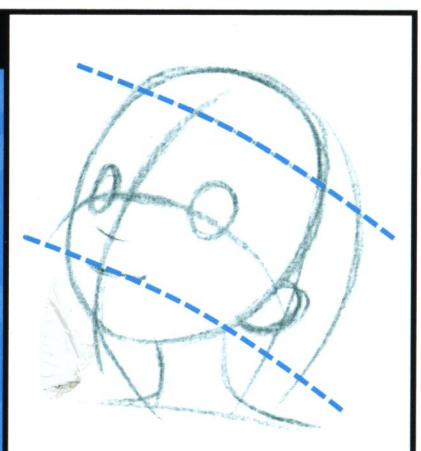


Comparando esta imagen con la anterior es fácil ver que la impresión final que hemos conseguido con el picado es muy diferente.

CONSEJO MAESTRO La línea del pelo

Aunque no estemos hablando en este momento del cabello, conviene saber que el pelo crece a partir de cierto sitio en la cabeza, y quue forma una línea. A veces es difícil saber dónde colocar el cabello en perspectivas forzadas, y se produce el temido "efecto peluca", en el que parece que el pelo no sea del personaje.

¿Cómo encontrar la línea del pelo? Hay un sencillo truco para no equivocarse: traza una línea, un segundo eje, sobre el eje horizontal, a una distancia parecida a la que separa el eje de la boca. Esa será la línea del pelo, que determina la altura de la frente y de dónde parte el cabello, y es una buena referencia para situarlo bien.



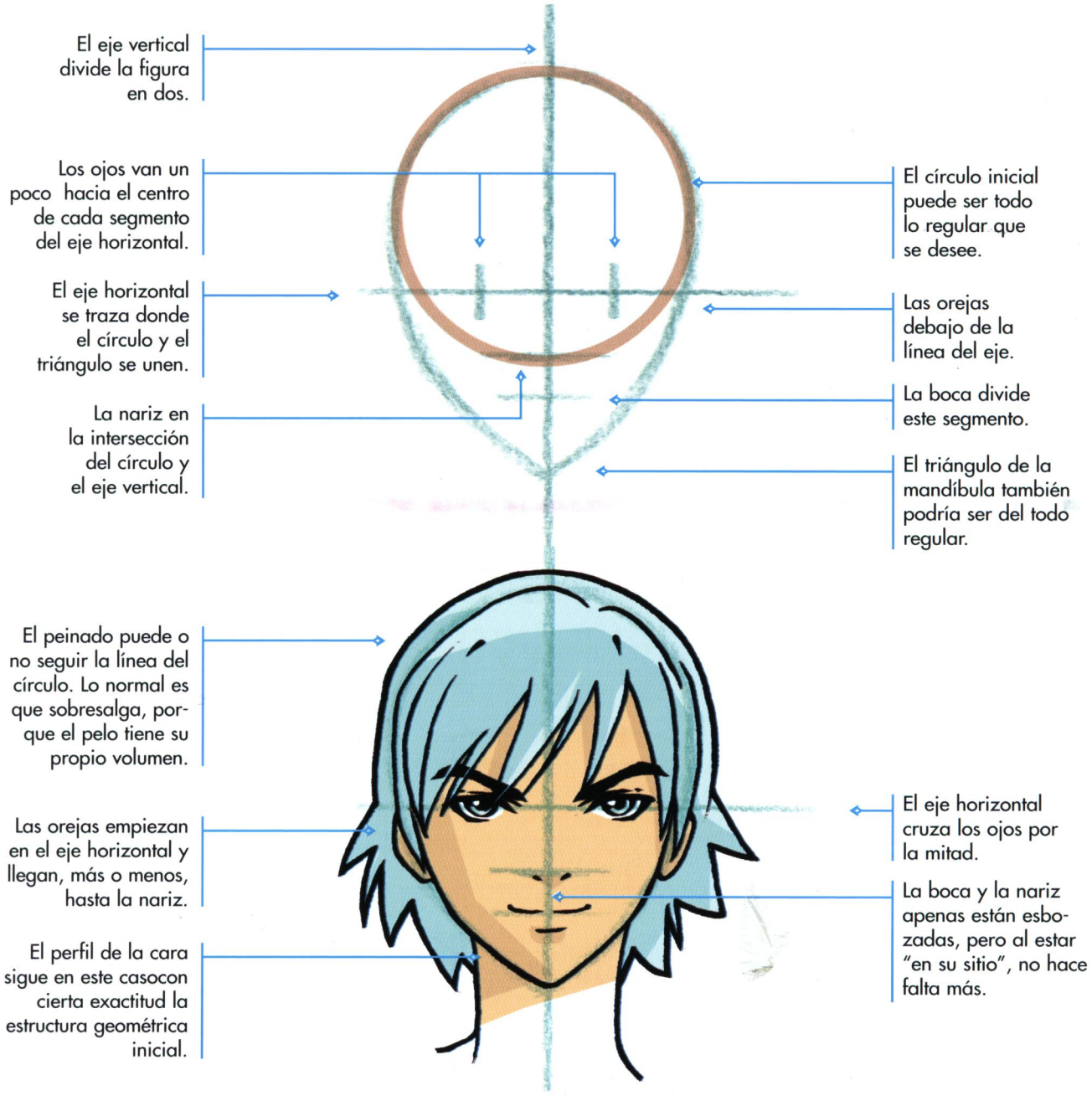
Hana Yori Dango © 2000 Yoko Kamio · Hakusensha

PARTES DE LA CABEZA

DE LA GEOMETRÍA A LA FORMA

¿Por qué siempre se empieza a dibujar la cara con formas tan simples como círculos y triángulos? Porque no se puede dibujar nada, ni una cabeza ni ninguna otra cosa, empezando por un elemento como la boca o un oreja. Todos los elementos se apoyan en la estructura geométrica.

Además, realizar formas geométricas es mucho más sencillo que entretenerse con detalles desde el principio, ya que ese patrón básico tiene una proporciones muy concretas. A esta figura, con todos los elementos y distancias marcadas, se le llama "canon". Cada dibujante traza los rasgos de la cara de forma diferente, pero hay una serie de elementos y distancias que todas las caras tienen en común. Eso son los elementos del canon, lo que hace que una cara sea una cara.

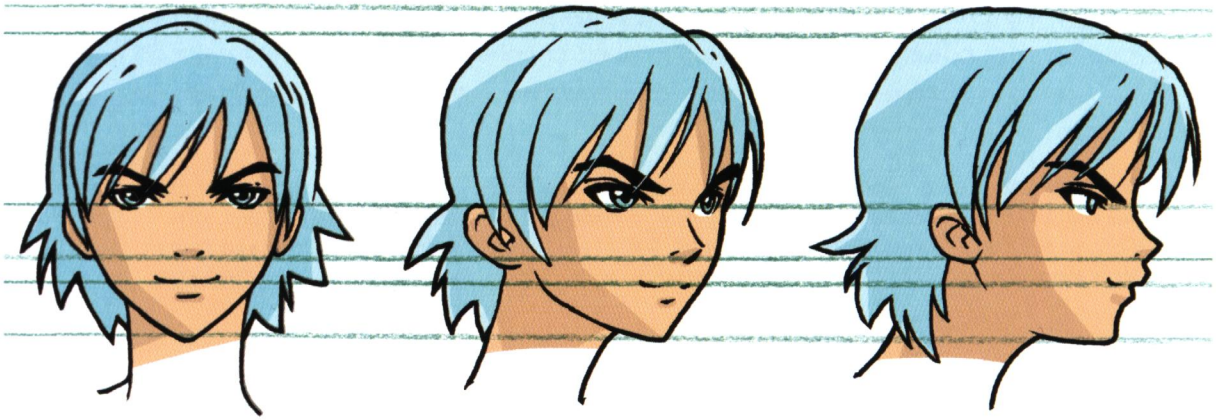


1

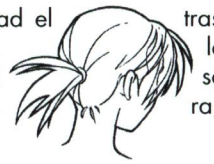
LA ROTACIÓN BÁSICA

A partir de cualquiera de las tres vistas inferiores: frontal, 3/4 y perfil, tenemos que ser capaces de construir las otras dos. Es cuestión de trazar unas cuantas líneas de guía y volver a colocar los elementos, pero en seguida empezarán los problemas, ya que cada uno de los elementos (ojos, nariz, orejas), se representa de manera diferente según sea frontal, en 3/4 o en perfil. Por ejemplo, en esta rotación.

VISTA FRONTAL **VISTA 3/4** **VISTA PERFIL**



• Una rotación completa comprende, en realidad el número de vistas posibles asciende a 8: frontal, frontal 3/4 izquierda, frontal 3/4 derecha, perfil izquierda, perfil derecha, trasera 3/4 izquierda, trasera 3/4 izquierda, y trasera. Sin embargo, las tres fundamentales son las que puedes ver sobre estas líneas, y si añadiéramos la trasera, la referencia estaría completa.



1

VARIAR UN SOLO ELEMENTO ES VARIAR EL CONJUNTO

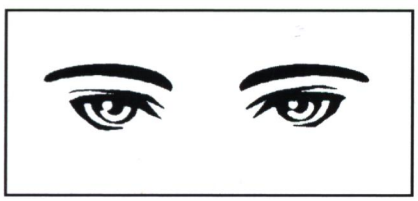
Una vez se entiende cómo funciona un elemento concreto dentro de la cara, hay lugar para una inmensa variedad de resultados. Simplemente, variando uno de los elementos, la boca, los ojos, las cejas, ya se consigue una notable diferencia en el resultado final de la ilustración, como se puede ver en este ejemplo. Observa como, con los mismo ojos y diferentes cejas, se consiguen personajes muy diferentes.

CEJAS ALTAS Y CURVAS

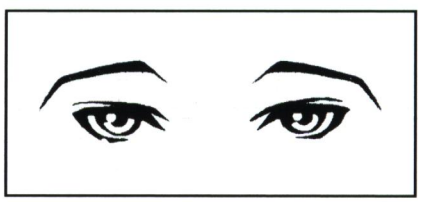
CEJAS EN ÁNGULO

CEJAS ARQUEADAS

CEJAS BAJAS



CEJAS CAÍDAS



CEJAS GRUESAS

CEJAS RECTAS

CEJAS TUPIDAS

RECUERDA

Es cómo resuelvas los detalles lo que le dará al personaje sus características, su edad, su personalidad y su carácter. El carácter se refleja siempre en el cuerpo.

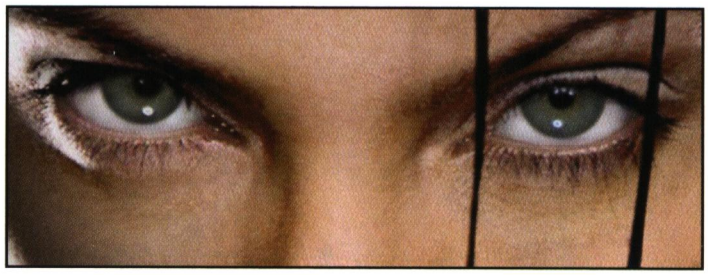
LOS OJOS: BÁSICO

LA CLAVE DE LA MIRADA

Una de las dificultades más importantes a las que se enfrentan los dibujantes novatos es la de realizar los ojos. Como buena parte de las caras manga son simplificaciones de la expresión real, buena parte de la información se concentra en los ojos.

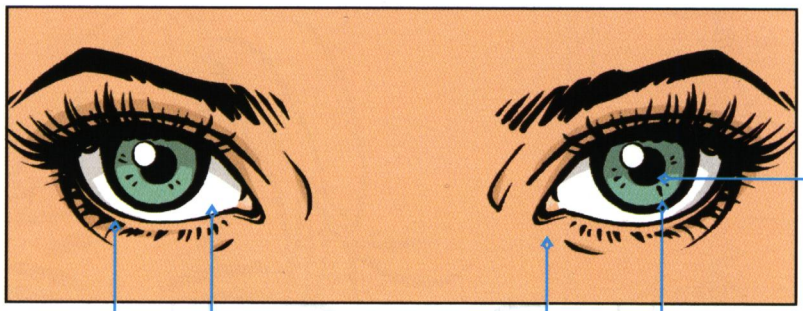
Recuerda: siempre que dibujes un cuerpo humano, en todo o en parte, estás dibujando "la realidad", y por tanto tienes muchos modelos posibles a tu alrededor. Pero esa realidad, trasladada al papel, se resume, se interpreta, se esquematiza. Vaya, se transforma en otra cosa. Para dibujar las partes del cuerpo, lo que haremos será simplificar, y con los ojos se puede llegar al extremo más simple. Dos puntos pueden ser dos ojos.

Los ojos "de verdad" de una chica como Angeline Jolie nos dan la primera pista de cómo funciona la expresión.



Las cejas no suelen ser completamente simétricas.

La pestaña superior siempre tiene más importancia, sobre todo si se dibuja una chica.



El iris es la parte coloreada del ojo; la pupila es el punto negro central, y el blanco es en realidad el brillo que se produce cuando la luz incide en el ojo.

El párpado inferior apenas se esboza.

La conjuntiva es la parte blanca del ojo.

El lagrimal puede o no representarse.

El tamaño del iris y el de la pupila pueden variar.

1 DEL TODO A LA PARTE

Una vez sabemos cómo es un ojo "de verdad", se trata de decidir qué hacer con él en nuestra representación. ¿Dibujaremos un ojo sencillo, queremos un punto o quizá los grandes iris ropios del shojo más juvenil? Principalmente, hay dos opciones posibles, la simplificación y la interpretación, y usar una u otra depende del artista. Eso sí, conviene escoger alguna que salga fácil, ya que conviene que todos los personajes de un manga compartan "estilo" de ojos, igual que de todo lo demás.

* Esta opción es una "simplificación". Algunos elementos han desaparecido, pero las proporciones y formas se mantienen.

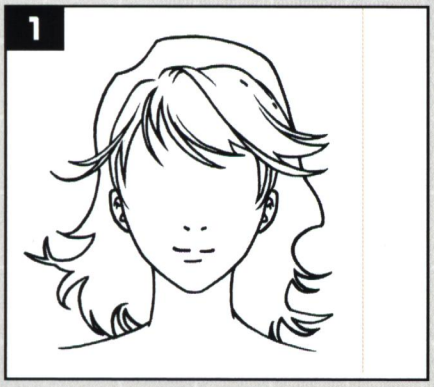
* Esta opción es una "interpretación". Aunque algunos elementos se mantienen, la realidad brilla por su ausencia.

LÁMINA Nº 010 | DURACIÓN 25 MINUTOS | DIFICULTAD BÁSICA | MATERIALES LÁPIZ, ROTULADOR TÉCNICO

PON LOS OJOS

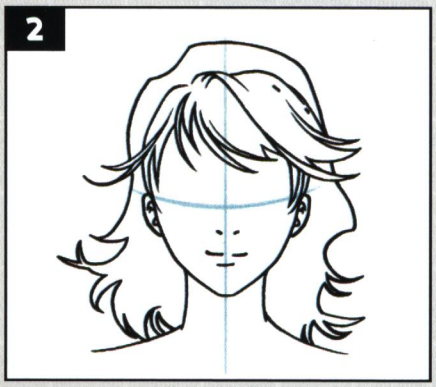
A partir de una figura ya dibujada, siempre podemos obtener su estructura y después modificarla como mejor nos convenga. Lo importante es no olvidar nunca ese paso previo fundamental: si en esta práctica empiezas dibujando un ojo sin pensar más, va a ser difícil que el resultado sea bueno.

1



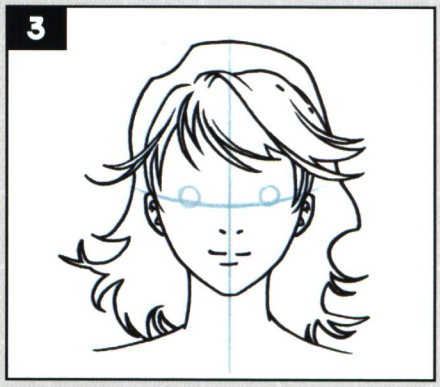
Estudia la imagen.
Donde veas la forma de la cara, imagina el óvalo que le ha dado origen.

2



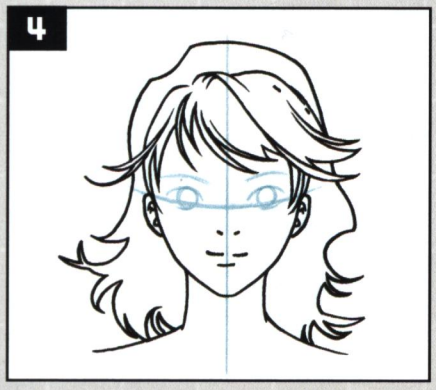
Traza los ejes.
La nariz y las orejas son indicadores perfectos para trazar ambos ejes.

3



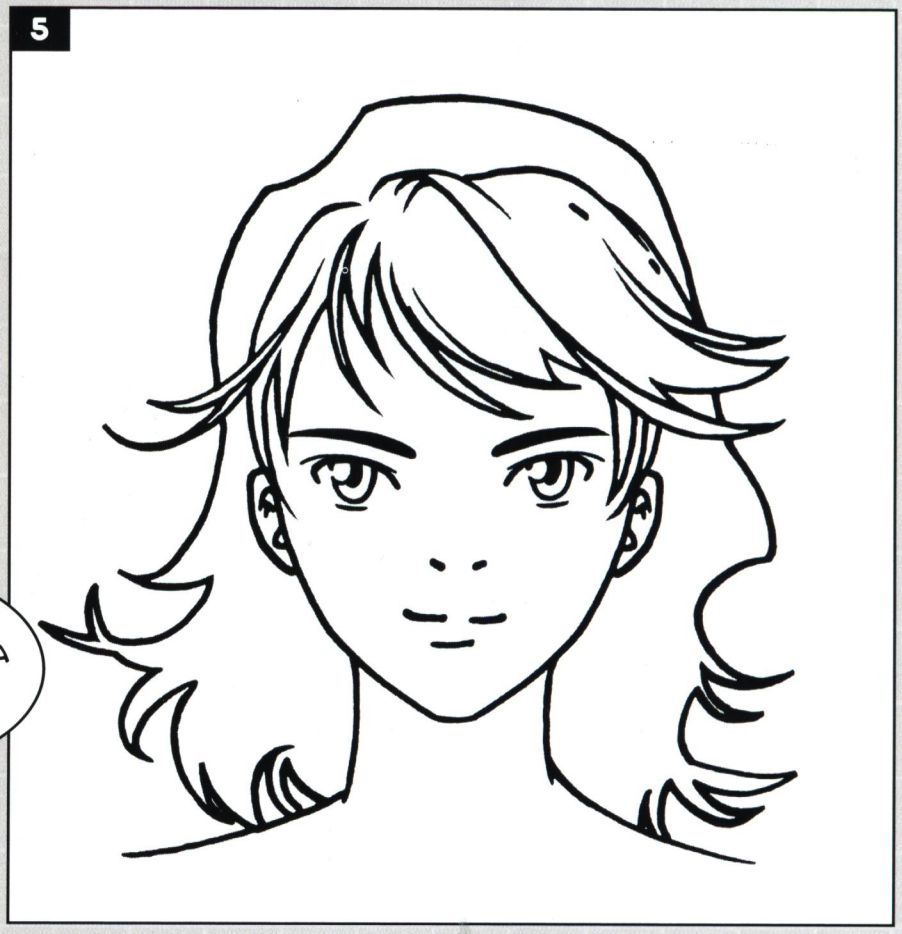
Cosa del tamaño.
Para que los ojos sean simétricos y tengan un tamaño similar, traza lo círculos básicos.

4



Estructura del ojo
Con el volúmen del ojo decidido, es el momento de dar los detalles fundamentales, que son las cejas y el contorno de los ojos.

5



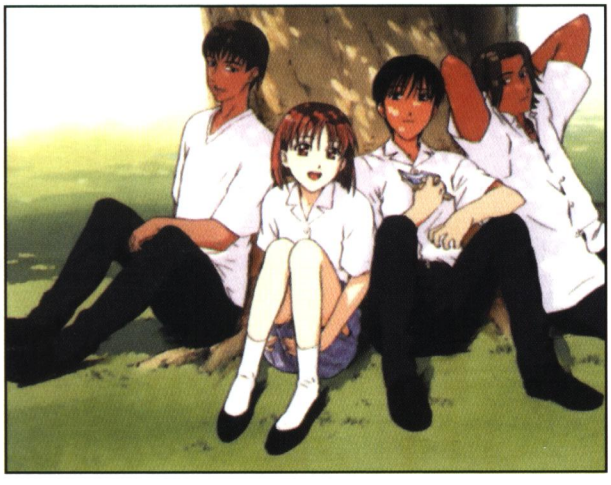
ACABADO
Añade el detalle que quieras: el iris, la pupila y el brillo, el párpado inferior y el superior... Una vez terminado, usa un rotulador técnico para entintarlo y que quede parecido al resto de la ilustración.

GAKKUEN

LA VUELTA AL COLEGIO

Entre los muchos géneros populares en el manga y el anime, ninguno lo es tanto como el "gakkuen" o manga ambientado en colegios e institutos, lo que tiene su lógica al pensar que los estudiantes sienten, en general, pasión por el manga. Pero, ¿qué es el gakkuen?

Las historias de "gakkou" se ambientan en el colegio o en el instituto, por lo que sus protagonistas son estudiantes, que deben enfrentarse a todos los retos de la vida estudiantil, desde las clases a los exámenes (conocidos en todas partes), y a las peculiaridades japonesas, como los festivales culturales, los uniformes, el servicio de limpieza y el respeto debido a los alumnos mayores "sempai", que aparece infinidad de veces en el manga.



Kareshi Kanojyo ni Jijou © Msami Tsuda · Hakusensha Ltd.

• A veces, es sólo el lugar aburrido que cabría esperar. Como en el caso de *Kare Kano*, lo que importa es lo que sucede dentro: la interacción con los compañeros, el deporte y el romance.

Sailor Moon © Naoko Takeuchi · Kodansha Ltd.

• Y eso cuando los propios alumnos no tienen superpoderes o pilotan robots gigantes en sus ratos libres.Y sin cambiar de ropa: el título de *Sailor Moon* hace referencia al "seifuku" (o "sailor fuku"), el uniforme de marinera que tradicional en la escuela japonesa.Usagi usaba una versión de su uniforme en sus combates.

• El instituto es también un lugar peligroso en algunos mangas, propenso a sufrir ataques sobrenaturales e incluso invasiones alienígenas. Eso sí, ni como fantasma perdía Yusuke, el protagonista de *Yu Yu Hakusho*, su uniforme y su peinado.

Yu Yu hakusho © Yoshihiro Togashi · Shueisha, Inc.

Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi · Shogakkukan Inc.

• Los duelos de artes marciales tampoco se toleran: en *Ranma 1/2*, era normal que Akane y Ranma acabaran castigados en el pasillo, sosteniendo cubos, algo relativamente habitual en la escuela japonesa.

1

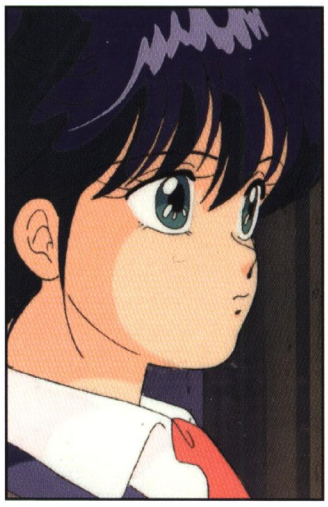
¿ESTUDIAS O TRABAJAS?

El sistema escolar japonés tiene sus características propias. Los estudiantes se llaman en japonés "gakkusei", porque acuden a la "gakkou" (escuela), pero, ¿a cuál? La educación obligatoria acaba con la secundaria elemental, y después hay que superar durísimos exámenes (en los llamados "shiken jingoku" o "infierno de exámenes") para conseguir ingresar en algún instituto o universidad de prestigio.

Kodomo no Omocha © Miho Obana · Shueisha Inc.

SHOGAKKOU
Escuela elemental
6-12 años

• El pobre Nobita, en *Doraemon*, está atrapado en la escuela elemental, y también lo están Sana, la protagonista de *Kodomo no Omocha* al principio de la historia, y todos los estudiantes de *Card Captor Sakura*.



Kimagure Orange Road is © Izumi Matsumoto · Shuesha Inc. · NTV · Toho, and Studio Pierrot

CHUGAKKOU
Secundaria elemental/Instituto (Junior High School)
12-15 años

• Si has visto *Kimagure Orange Road*, *Sailor Moon* o *Yawara!*, ya sabes a que atenerte. Muchos estudiantes parecen pasar esos años preocupándose de todo menos de sus exámenes.

Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi · Shogakkukan Inc.

KOTOGAKKOU
Secundaria/Instituto (High School)
15-18 años

• El instituto es el hogar de *Ranma 1/2*, y allí es donde el equipo de baloncesto de *Slam Dunk* juega sus temibles partidos.

Love Hina © Ken Akamatsu · Kodansha · LoveHina Onsen Kumiai · TV Tokyo

DAIGAKU
Universidad
A partir de los 18 años

• Es a donde no pudieron entrar Keitaro ni Naru, de *Love Hina;* tampoco Yusaku, de *Maison Ikkoku*. Hasta que aprueben sus exámenes, los dos serán "ronin". En cambio, Keiichi, de *Aa! Megami sama*, es un feliz estudiante.

1

UNIFORMES

La mayoría de escuelas tienen estrictos códigos de vestuario: uniformes de verano y de invierno, que deben cambiarse en el día señalado, normas sobre peinados, etc. Como resultado, muchos estudiantes, cuando están lejos del instituto, dedican mucha atención a su aspecto personal.

Haunted Junction © 1996 Nem Mukudori · Media Works

1

CLUBS

En su tiempo libre, sin embargo, los estudiantes pueden escoger entre gran variedad de actividades extraescolares, que van desde clubs dedicados a todos los temas –desde el manga hasta los deportes– hasta encontrar algún trabajo por horas que sirva para redondear el presupuesto.

SATOSHI URUSHIHARA

UN DISEÑO FEMENINO MUY EFECTIVO

Si bien la trayectoria de Satoshi Urushihara como autor de manga no cuenta con demasiados títulos, es siempre uno de los primeros autores japoneses en ser publicados en países extranjeros. Su secreto está en su sorprendente diseño de personajes... femeninos, por supuesto.

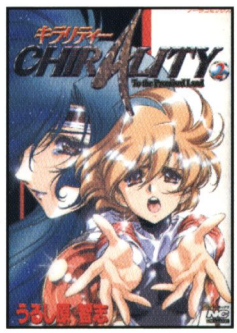
Satoshi Urushihara es también uno de los autores más multimedia del manga; resulta difícil en realidad saber si ha trabajado más como diseñador de personajes para videojuegos que como mangaka. En realidad su gran especialidad es la ilustración, campo en el que cada uno de sus libros, desde el prestigioso *Cell Works* hasta los títulos más modernos, aprovecha sus cualidades de diseñador más destacables acompañadas de un estilo de color muy personal, que imita y mejora el propio de la animación. Resulta adecuado para un autor que empezó su carrera como animador y no como mangaka, trabajando primero para la Toei y después para proyectos ya clásicos como *Record of Lodoss War*. Sus mangas, desde *Plastic Little* a *Vampire Master Dark Crimson*, no tienen desperdicio.

Langrisser © 1998 Satoshi Urushihara · NCS · Kyarianfto

• Del dibujo de Urushihara se destaca siempre lo mismo: sus chicas. Siempre jóvenes, atractivas y cada vez con menos ropa, son la marca distintiva de su trabajo.

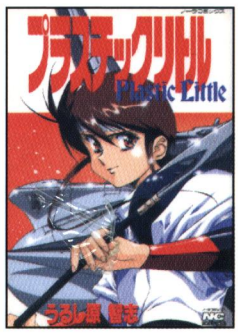
1 UNAS POCAS OBRAS MEMORABLES

La obra de Satoshi Urushihara se resume con unos pocos títulos: *Plastic Little* (1994), *Legend of Lemnear* (1991), *Chirality* (1996), *Eidolon Shadow* (1999) y *Vampire Master Dark Crimson* (2001), de géneros muy diferentes: ciencia-ficción en *Chirality*, fantasía en *Legend of Lemnear* y terror en *Dark Crimson*. A destacar que, normalmente, Urushihara trabaja con guionista, Mia Takase en *Vampire Master*, o Kinzi Yoshimoto en *Lemnear*.



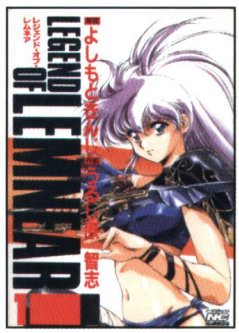
Chirality © 1997 Satoshi Urushihara · Gakken

• *Chirality* es una saga apocalíptica, poblada de androides y robots.



Plastic Little © 1994 Satoshi Urushihara · Gakken

• *Plastic Little* es la aventura de la capitana Tita y su barco oceanográfico.



Lemnear © 1997 Kinzi Yoshimoto · Satoshi Urushihara · Gakken

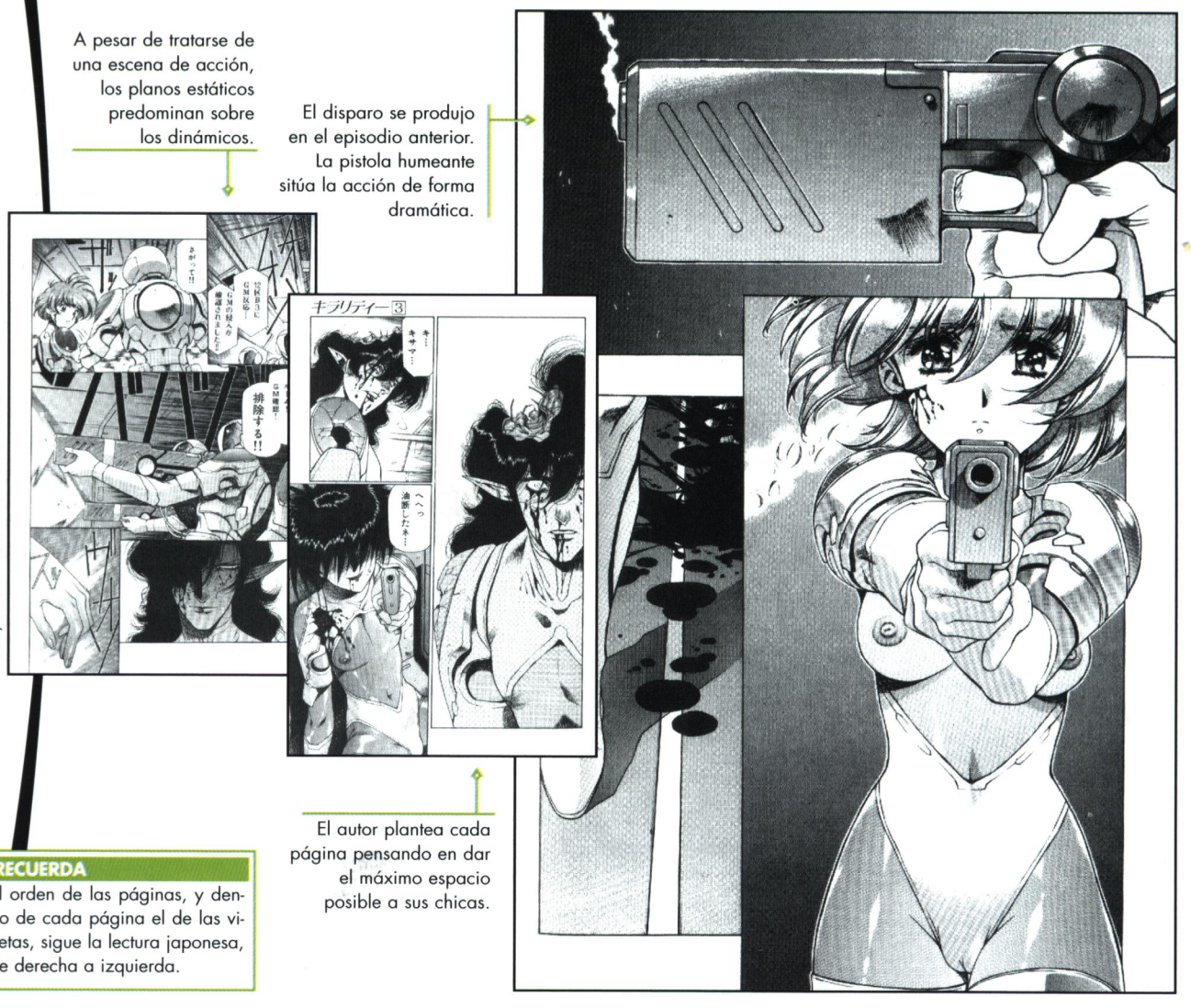
• *Lemnear* es una historia de fantasía y aventura épica.

2 ACCIÓN EN *CHIRALITY*

En esta escena de *Chirality*, extraída del tomo 3, páginas 90 a 92, el conflicto entre Mother y Gaia, las inteligencias artificiales que se disputan el planeta y lo que queda de la humanidad, llega a un nuevo máximo. La androide Carol, defensora de la humanidad, debe deshacerse de una peligrosa rival, enviada por Gaia para impedir la misión: con sus compañeros, debe llegar a Alaska y destruir su unidad central.

A pesar de tratarse de una escena de acción, los planos estáticos predominan sobre los dinámicos.

El disparo se produjo en el episodio anterior. La pistola humeante sitúa la acción de forma dramática.



Chirality © 1997 Satoshi Urushihara · Gakken

El autor plantea cada página pensando en dar el máximo espacio posible a sus chicas.

RECUERDA
El orden de las páginas, y dentro de cada página el de las viñetas, sigue la lectura japonesa, de derecha a izquierda.

3 ANIME Y VG

Tanto *Plastic Little* como *Lemnear* han sido adaptadas al anime como OVAs, dado que el erotismo presente en las historias no sería aceptable en televisión. Sin embargo, el trabajo más conocido de Urushihara continúa siendo sus diseños para los juegos *Langrisser* y *Eidolon Shadow*.

Eidolon Shadow © 1999 Satoshi Urushihara · Media Works

4 VAMPIRE MASTER

Vampire Master © 2003 Satoshi Urushihara · Kodansha

Lo más reciente de Satoshi Urushihara es *Vampire Master Dark Crimson*. En un mundo controlado por vampiros ("clients") que consideran a los humanos ("crimsons") poco más que ganado, Shion, el cazador, es un híbrido que, con la ayuda de Rain, libra una guerra sin cuartel contra los "clients".

a)

b)

c)

d)